ARKADE

Junho de 2011 - Edição 24

L.A. NOIRE

- DIRT 3
- THE WITCHER 2
- INFAMOUS 2

APOIO

GREENPEACE

DigitalPress

SUA MARCA AQUI!

produzido por:

2 anos de Arkade

Editor Chefe:
Raphael Cabrera

Redação:
Fábio Torres
Rodrigo Pscheidt
João Carlos Barbosa

Design:
Erick Drefahl

Marketing:
Suzane Skroch

Colaboradores nesta edição:
Carlo Valentini
Tabriz Vivekananda
Maurício Piccini
Rodrigo da Silva

Colaboradores:
Daniel Silva
Guilherme Pacelli
Natanael Rabelo
Renan Rossito
Rodrigo Muniz
Thiago Abrahams

Há pouco mais de 2 anos atrás, reunimos aqui em Curitiba uma equipe com qualidade técnica e criatividade para publicar projeto novo: uma revista digital sobre videogames. Ainda sem saber como seria a resposta do público, criamos a Arkade, uma revista de games gratuita e independente, com o objetivo de resgatar o conceito das revistas antigas, abordando não somente uma plataforma específica mas sim todo o universo de games, atuais e antigos. Hoje a Arkade conta com mais de 10 mil leitores no Brasil e em Portugal, e recebeu recentemente também uma versão para iPad, publicada na App Store Brasil. A versão para iPad não deixa dúvidas: a Arkade é, oficialmente, a primeira revista digital de games do Brasil. Nestes 2 anos conhecemos muitos gamers, jornalistas, desenvolvedores, fizemos parceiros, selecionamos ótimos colaboradores e aprendemos muito. Talvez você esteja pensando: se esta é a edição de aniversário, não merecia ter uma matéria especial? Com certeza, mas achamos que uma matéria seria pouco para o que pretendemos publicar, por isso estamos preparando uma edição especial exclusiva, que sairá neste dia 20 de junho. Agradeço a todos que têm nos dado apoio, seja divulgando no Twitter, no Facebook, indicando para amigos, comentando no blog ou só nos mandando cartas com elogios e sugestões. Como eu deixo claro desde o começo, vocês leitores são parte da Arkade. Obrigado a todos pela força.

Raphael Cabrera
@raphadko

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br
ISSN 2175 - 4071

ÍNDICE

Cartas

Variedades

Personagem do mês
Sarah Kerrigan (Starcraft)

Bitbox
As principais novidades da E3 2011

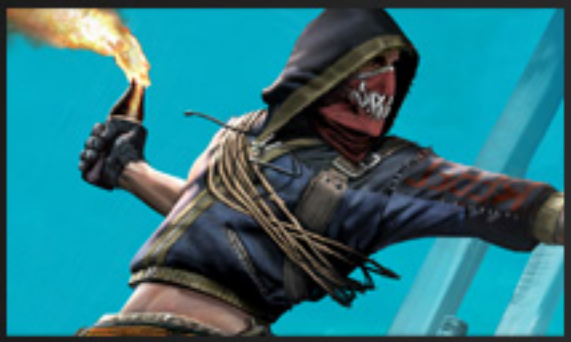
Reviews
L.A. Noire
The Witcher 2
Brink
Dirt 3
Infamous 2

Clássicos
Ghosts 'n Goblins
X-men: Children of the Atom
International Superstar Soccer Deluxe

Geek Stuff

Networks

Voice Chat
Afinal, quem ganhou a E3?



GAMES IMPORTADOS

Vale a pena comprar um jogo lá fora, mais barato, porém esperar mais (um ano talvez...) por ele?
Via Formspring

Arkade: Depende de você, do seu dinheiro e, principalmente, de sua pressa em jogar.

FIREFOX É UM PANDA?

Boa noite, olha só, Firefox significa raposa-de-fogo, que na verdade é o nome de um panda. Mas no logotipo parece que o cara que a criou não colocou o panda, mas sim uma raposa mesmo! Quero saber se é ou não é um panda! Vocês sabem a resposta?
Via Formspring

Arkade: É um panda sim. Ele se parece com uma raposa pelo seu tamanho e cor. Aqui está uma foto do bicho:

MATÉRIAS ASSINADAS

Porque os artigos na revista não são assinados? No site cada autor posta notícias e artigos com sua conta então sabemos quem escreveu. Por que não na revista?
via Formspring

Arkade: Os textos da revista expressam a opinião da equipe e não de apenas um autor, entretanto, você pode conferir o nome de todas as pessoas envolvidas em cada edição na página do editorial.

JOGOS PARA XBOX 360

Estou para comprar um Xbox 360 e queria saber quais jogos vocês recomendam que eu compre junto com o videogame. Pretendo comprar uns 3 a principio.
via Formspring

Arkade: Gears of War, Mortal Kombat, Forza, Red Dead Redemption, Bioshock, Halo Reach, Darksiders, Crysis 2, Marvel vs Capcom 3.

BIG BOY GAMES

DIVERSÃO DE VERDADE

Red Faction: Armageddon

Dungeon Siege 3

Infamous 2

Alice: The Madness Returns

Shadow of the Damned

Hunted Demon's Forge

Child of Eden

Wii Play: Motion

Bigboy Campinas @biboy_games

Televendas: (19) 3381 2712 (19) 3381 2777 | Entregas em todo o Brasil

R. Costa Aguiar, 468, Loja 106 - Central Shopping - Centro | Campinas/SP

www.bigboygames.com.br

EASTER EGGS

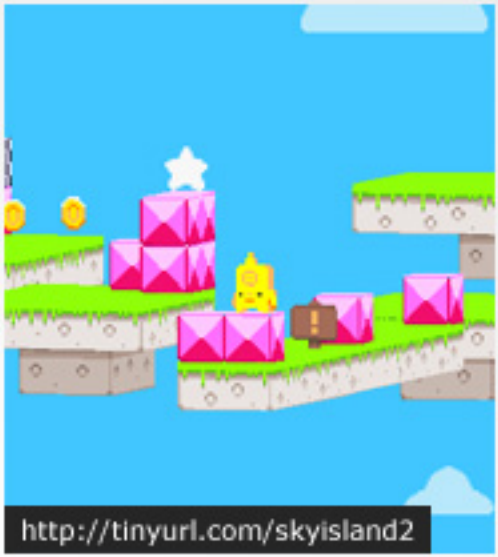
Logo no início de The Witcher 2 passe pela balista e vire à direita direita ao chegar ao portão. Você encontrará Ezio, de Assassin's Creed, estirado no chão perto de um monte de feno.

CURIOSIDADES

Billy Mitchel é considerado o melhor jogador de Pac-Man do mundo. Ele chegou ao level 255 com 3,333,3360 pontos, e pegou todas as frutas do game utilizando apenas uma vida!

QUAL É ESTE JOGO?

Resposta da edição anterior: Alien Storm (Mega Drive)



JOGOS EM FLASH -
SKY ISLAND

Sky Island é um jogo em flash que vai testar sua perícia e seu raciocínio. Com um estilo que lembra bastante Paper Mario, o game é um platformer que parece ser 2D mas, com o mouse, você pode manusear a câmera livremente, recurso que mostra que os cenários do jogo são bem mais profundos do que parecem, com plataformas que só são acessíveis se você visualizar a fase pela perspectiva correta. Esta mecânica será indispensável na resolução dos puzzles, que ficam mais cabeludos a cada fase.

CULTURA -
EU SOU DEUS, DE GIORGIO FALETTI

O italiano Giorgio Faletti - autor do best seller Eu Mato - narra nesta obra uma história de guerra, ódio e vingança. Nova York se vê em crise sob a ameaça de um serial killer. A escolha das vítimas de seus crimes não faz parte de nenhum jogo mental macabro. São crimes aparentemente aleatórios. Para solucionar este caso, a cidade conta com Vivian Light, uma jovem detetive que esconde seus próprios dramas sob a imagem de profissional impassível, e Russell Wade, um repórter fotográfico que deseja fugir de seu passado. Eles são a única esperança para livrar Nova York de um psicopata que sequer assume a autoria de seus crimes. Um homem que se isenta da responsabilidade de seus atos. Um assassino que acredita ser Deus. Eu sou Deus é uma história moderna e intrigante, que vai agradar aos fãs de um bom thriller policial.

COMPRE ESTE E OUTROS LIVROS NA:
Livrarias Curitiba

SARAH KERRIGAN

Sarah Louise Kerriganm, uma das principais personagens de Starcraft, é uma Terrana com poderes psíquicos, serviu a Confederação Terrana como Fantasma e depois foi lider da "Sons of Korhal", uma espécie de facção terrorista contra a Confederação logo após a destruição da Colônia de Korhal.

A origem de seu dom foi descoberta em um trágico acidente quando ainda era criança. Sem controle de seus poderes, Sarah acabou matando sua própria mãe. Seu pai ficou em choque pelo resto da vida, repetindo sem parar a frase "eu vi a cabeça dela em pedaços...".

Com isso, Sarah despertou a atenção da Confederação para iniciar um treinamento no projeto "Ghost". Com poderes praticamente ilimitados, Sarah se tornou uma assassina incontrolável, comandada pelo corrupto governo da Confederação. Sua história é repleta de reviravoltas,e após matar o senador Angus Mengsk, ela desperta a ira do filho dele, Arcturus.

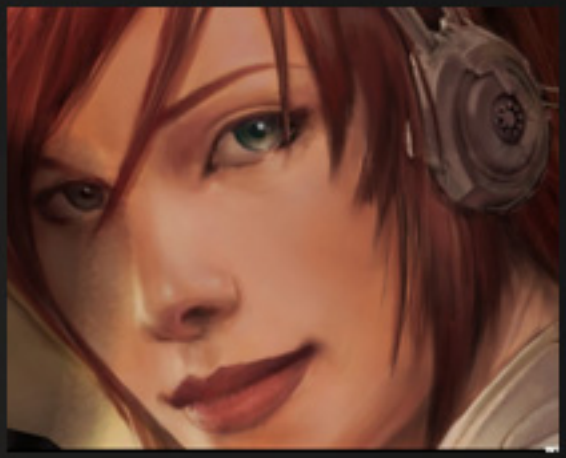
Movido pela sede de vingança, Arcturus parte em busca de Sarah com o intuito de matá-la, mas ao conhecer o potencial assassino dela, percebe que a Terrana pode ser uma excelente arma contra a Confedera-

ção. Então ele liberta Sarah e retira o limitador neural que obstruía suas memórias. Ao rever antigas lembranças, ela acaba se aliando a Arcturus na luta contra a Confederação.

Posteriormente ela conhece o delegado confederado Jim Raynor, e uma relação que começa tensa logo evolui para uma amizade, e até algo mais "íntimo". O movimento revolucionário de Arcturus acaba levando-os até Tarsonis, e após uma série de desavenças ideológicas com Arcturus ela é deixada para morrer naquele planeta, o que enfurece Jim Raynor e o faz abandonar a revolução, jurando vingança.

Ironicamente, Sarah é resgatada pelos zerg, e esta raça biologicamente evoluída une seus poderes aos dela e transforma-a na letal "Queen of Blades".

A traição de Mengsk e a transformação em Rainha Zerg podem ser acompanhadas em Starcraft e na expansão Brood War. Em Starcraft II Sarah reapareceu, e voltará a ser o foco do jogo na expansão de Starcraft II, Heart of the Swarm, ainda sem previsão de lançamento.



AS PRINCIPAIS NOVIDADES APRESENTADAS NA

E3 2011

Entre os dias 6 a 9 de junho a atenção dos gamers de todo o mundo esteve voltada para Los Angeles. Isto porque rolou a E3 - Electronic Entertainment Expo - reconhecidamente o maior evento de jogos eletrônicos do mundo.

Não foram poucas as novidades divulgadas pelas empresas durante o evento. Embora o destaque da vez tenha sido a Nintendo e seu novo console, o Wii U, a Sony e a Microsoft conseguiram mostrar boas novidades, a primeira com seu novo portátil, o PS Vita, a segunda com seu investimento em aumentar a biblioteca de jogos do Kinect.

Se você não pôde conferir as apresentações que rolaram durante a E3, não fique triste: a Arkade elaborou esta matéria especial que faz um balanço de tudo o que rolou de mais importante durante o evento!

MICROSOFT

Empresa se esforça para aproximar o Xbox 360 do grande público, apostando no Kinect e na variedade de conteúdo online

A empresa abriu o evento com sua conferência, realizada às 13 horas (horário de Brasília) do dia 6 de junho. Grande parte da conferência da empresa foi voltada para o Kinect e para o esforço de transformar o X360 em uma central de entretenimento que agrade toda a família. Canais de televisão, Youtube e até a liga UFC poderão ser vistos diretamente na Live, tudo aliado à praticidade dos comandos de voz do Kinect.

Logicamente, nem só de variedades se faz um bom console. O que importa para nós, gamers, são os jogos, certo? Neste ponto, a Microsoft se mostrou empenhada em aproximar o Kinect do público hardcore, e apresentou games de grandes franquias que terão algum tipo de compatibilidade com o aparelho.

Mass Effect 3

Ghost Recon: Future Soldier

O primeiro destes games foi Mass Effect 3, que apresentou um sistema de comandos por voz que podem ser utilizados em diálogos e batalhas. Na sequência, Ghost Recon: Future Soldier surpreendeu, por apresentar total compatibilidade com o sensor de movimentos da Microsoft, possibilitando ao jogador desmontar e visualizar armas no menu ao melhor estilo "Minority Report", mirar e atirar utilizando um sistema de gestos um tanto estranho, mas que pareceu bem funcional.

A consagrada série Fable também vai ganhar um título compatível com o Kinect, e este foi o anúncio mais estranho dentre os apresentados. Os que estão acostumados com o estilo RPG liberal da franquia certamente vão estranhar Fable: The Journey. O game se mostrou como um shooter em primeira pessoa on rails, ou seja, sem a possibilidade nem mesmo de livre movimentação.

Fable: The Journey

Outro game de Kinect que aparentemente segue o sistema on rails é o Kinect Star Wars. Anunciado desde a E3 do ano passado, finalmente um pouco de gameplay foi mostrado ao vivo. A ideia é certamente interessante principalmente pela riqueza do universo Star Wars, mas o gameplay com o Kinect pareceu um pouco ineficiente. Forza Motorsport 4 também será compatível com o Kinect, mas a profundidade do sistema não foi demonstrada ao vivo.

Felizmente o bom e velho controller (ainda) não foi esquecido, e as demos de Modern Warfare 3, Gears of War 3 e da versão remasterizada de Halo: Combat Evolved, conseguiram animar os gamers hardcore. Para fechar com chave de ouro, a Microsoft apresentou um teaser de Halo 4, primeiro game da série que não será produzido pela Bungie. Embora seja apenas um cena em computação gráfica, o vídeo empolgou os fãs de Master Chief.

oi
apresenta
VIDEO GAMES LIVE™
OUTUBRO 2011
Rio de Janeiro
Sucesso ABSOLUTO em
2006, 2007, 2008, 2009 e 2010
Aguardem a maior edição do melhor
festival de game music do mundo!
SAIBA MAIS EM...
VIDEOGAMESLIVE.COM.BR
VIDEOGAMESLIVE.COM
PATROCINIO
CO-PATROCINIO
APOIO
PROMOÇÃO
REALIZAÇÃO
aQuiris
aeria games
OI
ARKADE
games / tecnologia / cultura
Conexão Cultural

SONY

O 3D domina os planos da empresa, mas o que realmente chama a atenção do público é o PS Vita, o novo portátil

A Sony baseou toda sua apresentação da E3 nos recursos da tecnologia 3D. Praticamente todos os trailers e vídeos apresentados foram em 3D, e toda a plateia estava equipada com óculos estereoscópicos. A empresa começou sua conferência mostrando Uncharted 3, game cujo rico visual só tem a ganhar com as possibilidades da tecnologia 3D. O gameplay do jogo mostra uma riqueza gráfica tão grande que é improvável alguém ainda dizer que o PS3 ainda não atingiu sua capacidade máxima.

Na sequência, um representante da Insomniac demonstrou ao vivo o FPS Resistance 3, que terá um novo modelo de sharpshooter, o adaptador em forma de metralhadora que deixa a pegada mais realista, e será comercializado com diversos kits. Um destes kits se destacou por apresentar um monitor 3D de alta definição com a marca Playstation, que permitirá partidas multiplayer offline sem tela dividida: com os óculos polarizados, cada jogador verá uma coisa diferente na tela.

Monitor 3D da Sony que permite multiplayer offline sem tela dividida

O PS Move não foi esquecido, e a Sony apresentou games como NBA 2K12 e Medieval Moves, que aproveitarão a jogabilidade do periférico. Outros games que merecem destaque são Bioshock Infinite, que teve um vídeo de gameplay apresentado, Star Trek - possível resposta da Sony ao Kinect Star Wars - e Dust 514, um FPS futurista com ótimo visual.

Somente depois de tudo isso é que a Sony apresentou o que todos estavam esperando: o PS Vita, seu novo portátil, sucessor do PSP. O console apresenta diversas funcionalidades interessantes, como uma tela touch screen OLED de 5 polegadas e resolução de 960 x 544, acelerômetro e giroscópio, um painel tátil traseiro, dois analógicos e uma configuração de botões bastante semelhante à da família Playstation.

O poder do hardware do console foi demonstrado com Uncharted: Golden Abyss, um game da série Uncharted totalmente inédito e exclusivo para o PS Vita. O visual do game está impressionante, e a jogabilidade é bem flexível, permitindo que o jogador utilize tanto os tradicionais botões quanto a tela touch screen e os novos recursos do aparelho.

Outros games que demonstraram uma jogabilidade interessante no PS Vita foram os ports de LittleBigPlanet e Modnation Racers. A Capcom surpreendeu ao apresentar uma versão de Street Fighter X Tekken exclusiva para o novo portátil, e na demonstração ao vivo, Cole MacGrath, protagonista da série InFamous, era um dos personagens selecionáveis.

Para fechar sua conferência, a Sony divulgou também os preços do PS Vita, mas não revelou uma data concreta de lançamento, apenas um vago "no final do ano". O console terá duas versões, uma com conexões Wi-Fi e 3G (por 299 dólares), outra somente com Wi-Fi (249 dólares). Sem dúvida o potencial do PS Vita surpreendeu o púbico, e deve ter deixado a concorrência com uma pontada de preocupação.

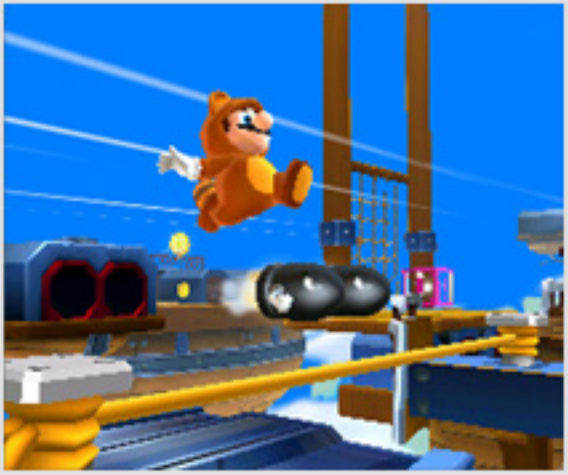
NINTENDO

Além de grandes títulos para o 3DS, Nintendo apresentou o Wii U, mas fez muitas promessas e mostrou pouca coisa concreta

A responsável pela conferência mais aguardada do ano testou a paciência dos espectadores. Antes de apresentar seu novo console, a Nintendo gastou um bom tempo tratando das comemorações de 25 anos da série The Legend of Zelda, e levou até uma orquestra para o palco, que executou algumas canções clássicas da série, enquanto seu criador, Shigeru Miyamoto, se divertia bancando o showman.

Depois de muito Zelda, a Nintendo divulgou alguns lançamentos de peso para seu Nintendo 3DS, que certamente anda precisando de bons títulos para aumentar suas vendas. De uma tacada só, a Nintendo apresentou três grandes games para o console: Super Mario, Mario Kart e Starfox 64 3D.

Destes, apenas Starfox é um remake. Os títulos do Mario são games totalmente novos, e embora a essência de Mario Kart seja a mesma, um sistema de customização de veículos e pistas com trechos de corrida aéreos (onde os carros usam asas-delta) e submarinos (com hélices semelhantes às de navios) garantem as novidades do título. Já o Super Mario apresenta um estilo bem old school, com o Mario utilizando sua antiga fantasia de guaxinim e encarando inimigos clássicos.



Para finalizar as boas novidades do 3DS, a empresa anunciou um novo sistema de Pokédex, que permitirá que os fãs de Pokémon baixem seus monstrinhos das últimas versões de games para armazená-los no deck virtual. Novos pokémons poderão ser conseguidos na loja virtual da Nintendo e também em hot spots espalhados por ruas e lojas gringas.

Só então a Nintendo apresentou seu novo console, o Wii U, sucessor do Nintendo Wii. Quer dizer, apresentou mais ou menos, visto que toda a apresentação foi focada no revolucionário controller do aparelho, que é quase um tablet, possibilitando novas formas de se jogar títulos atuais do Wii, e ainda vira quase um portátil, com games podendo ser jogados na televisão ou na telinha do controller.

Tech demo do novo console

Vídeo conferência no Wii U

Muitas third parties se mostraram empolgadas com o potencial do Wii U, mas na prática pouca coisa foi realmente mostrada. A Nintendo confirmou que seu novo console receberá grandes franquias - como Tekken, Ninja Gaiden e Batman, mostrados em trailers das plataformas atuais - e o controller diferenciado promete transformar a jogabilidade destes grandes títulos em uma experiência totalmente nova no Wii U.

Vários protótipos foram mostrados, mas o presidente da Nintendo of America deixou bem claro nenhum daqueles vídeos representava games reais em desenvolvimento. Uma bela demonstração gráfica foi apresentada, bem como uma demo de Zelda em alta definição que animou a plateia, mas novamente, é só uma tech demo, não um jogo de verdade. O que o futuro reserva para o Wii U? Pelo jeito, ainda teremos de esperar para descobrir.

ASSINE A REVISTA ARKADE
E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU EMAIL
CLIQUE AQUI PARA ASSINAR

REVIEWS

L.A NOIRE

THE WITCHER 2

BRINK

DIRT 3

INFAMOUS 2

L.A. NOIRE

Rockstar difere da norma, mas traz mais um jogo de altíssimo nível para Xbox 360 e PlayStation 3

X360, PS3 | Policial | 1 jogador | Produtora: Team Bondi | Publisher: Rockstar

A Rockstar Games alcançou o status que tem hoje, de ser uma das melhores desenvolvedoras de jogos, muito graças a seus games "fora-da-lei": Grand Theft Auto, Bully, Red Dead Redemption, Manhunt, Max Payne, etc. Todos estes jogos, de uma forma ou de outra, faziam o jogador abandonar sua (suposta) boa índole para encarnar um criminoso, um "valentão", um fora-da-lei. Por isso, é de se espantar que o novo lançamento da empresa, L.A. Noire, produzido em parceria com a Team Bondi, seja sobre um policial incorruptível e honesto.

O protagonista da vez é Cole Phelps, um herói da Segunda Guerra Mundial que começa sua carreira na polícia de Los Angeles em 1947, na patrulha. Phelps, um homem honesto, trabalhador e sempre disposto a fazer o seu melhor, rapidamente começa a crescer e ficar famoso por toda Los Angeles. Isto atrai atenção positiva e negativa: não só os olhos dos policiais mais experientes se voltarão para você, como também chama a atenção dos criminosos mais poderosos de Hollywood.

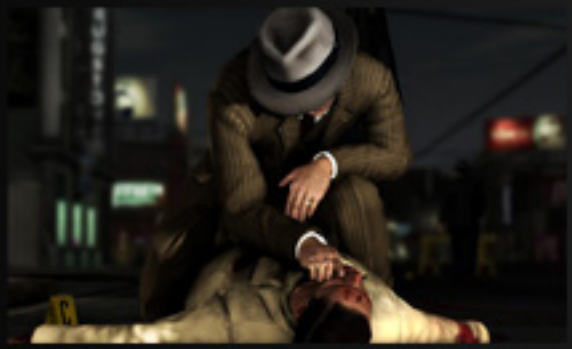
Assim que você coloca o disco para rodar, uma coisa fica aparente: L.A. Noire não é um jogo comum. O motivo? Antes de mais nada, a beleza gráfica do jogo. Ele pode não ser o jogo mais belo já feito, mas a Team Bondi e a Rockstar não pouparam esforços para fazê-lo o jogo mais fidedigno e realista já desenvolvido. Não bastasse apenas a Los

Angeles dos anos 40 recriada com fidelidade e embalada por hits de jazz, L.A. Noire ainda traz o MotionScan, uma tecnologia criada para o jogo que utiliza 32 câmeras para captar até os menores movimentos do rosto dos atores.

A MotionScan, desenvolvida pela empresa Depth Analysis, se mostra uma verdadeira revolução para o jogo. Chega a ser assustador observar os personagens do game quase idênticos a suas versões de carne e osso. Se em Red Dead Redemption os personagens já eram eximiamente modelados, as desenvolvedoras elevaram o nível ainda mais desta vez, trazendo atores de verdade para atuarem e dublarem os personagens.

Mas este progresso todo não é apenas para tornar L.A. Noire um jogo mais bonito. Esta nova tecnologia é fundamental para a jogabilidade do game. Como você encarna um detetive, a maior parte do jogo é passada interrogando suspeitos, vítimas e testemunhas.

Durante os interrogatórios, é importante não somente escutar o que os personagens falam, mas prestar muita atenção à linguagem corporal dos interrogados. Em alguns casos, é fácil detectar mentiras apenas pelas expressões faciais, mas alguns personagens mentem muito bem, e conseguem enganar até mesmo o jogador mais experiente.



Em cada interrogatório, o jogador possui três opções: acreditar no testemunho, duvidar, ou acusar a pessoa de mentira. Dependendo da sua escolha, a pessoa irá lhe contar a verdade por completo, dizer uma parte da verdade ou lhe esconder informações por completo. Para lhe ajudar, você pode utilizar as anotações realizadas no fiel caderno de Phelps, ou então gastar um ponto de intuição, capaz de remover uma opção ou lhe mostrar o que outros jogadores escolheram, em um sistema que sincroniza online as escolhas de outros jogadores naquela situação específica.

Se você acha que L.A Noire se resume a interrogatórios e investigações, está enganado: o game apresenta ainda alguns momentos de ação e tiroteio. No entanto, estes momentos são bem mais pontuais que em outros jogos. Por exemplo, você só pode sacar sua arma nas situações apropriadas. Isto acontece porque ao final de cada caso você é avaliado, não pela pontaria certeira ou pela destreza no volante, mas por sua capacidade de detectar mentiras e descobrir a verdade.

O game conta com 40 crimes de rua que você pode completar se quiser, e geralmente eles não lhe darão muito trabalho. O jogo ainda apresenta 95 carros diferentes da época para você liberar, 30 pontos turísticos de Los Angeles, 50 rolos de filmes e mais 13 jornais que revelam a história por trás do jogo.

Uma coisa que pode desagradar quem é fã do estilo sandbox típico dos games da Rockstar é a linearidade forçada do jogo. Não existe a possibilidade de ficar apenas passeando pelas ruas de Los Angeles como nos outros jogos (apesar desta opção estar disponível no menu principal, dentro de Cases), o que faz com que o jogo perca em fator replay. Você pode, se quiser, ficar apenas dirigindo pela cidade antes de chegar ao seu destino, mas não há muito o que se fazer, o que torna a experiência um pouco sem sentido. Uma possibilidade é revisitar as missões que você tenha ido mal para tentar um desempenho melhor.

L.A. Noire é, sem dúvida, um jogo inovador, tanto pela tecnologia MotionScan quanto pela jogabilidade, voltada à sua percepção e intuição e não à sua rapidez para apertar um botão. Este pode ser o começo de uma franquia frutífera para a Team Bondi e a Rockstar, mas talvez valha a pena as empresas trazerem mais dos elementos que fizeram as aventuras de Niko Bellic e John Marston dois dos maiores jogos da última década. Mesmo assim, L.A. Noire é um game acima da média, e deve ser experimentado sem moderação.

Avaliação

Visual	★★★★½
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★☆
Áudio	★★★★★

+ Tecnologia MotionScan
+ Realismo
− Muito linear
− Fator replay baixo

Nota Final: 87

O melhor

hiperpreços

comparador de preços de Games do mercado

www.hiperpreços.com.br

THE WITCHER 2

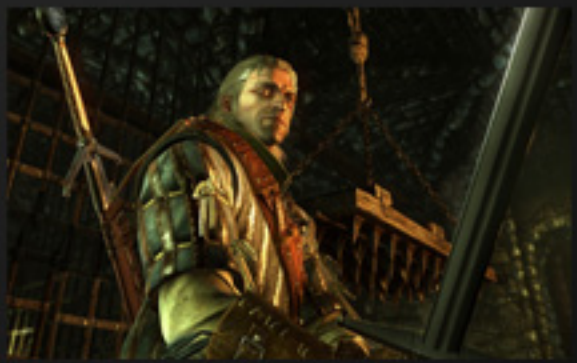
UM RPG extremamente difícil, que pode fazer a alegria dos fãs de uma boa narrativa, ou de um desafio acima da média

PC | RPG | 1 jogador | Produtora: CD Projekt | Publisher: Atari

Talvez você tenha visto algumas imagens de The Witcher 2: Assassins of Kings e se perguntou: Por que eu jogaria um game exclusivo para PC onde o herói tem o cabelo igual ao da Xuxa? Tá, sabemos que você não se perguntou isto, mas de qualquer forma, aqui está a resposta desta questão fundamental: The Witcher 2 merece ser jogado por ser um RPG com uma história adulta e densa, que é muito bem contada ao longo das mais de 25 horas de jogo.

Como no primeiro game, lançado em 2007, a ambientação continua sendo no vasto mundo inspirado nas obras do autor polonês Andrzej Sapkowski. Neste universo, os Witchers são matadores de monstros dotados de poderes mágicos que carregam duas espadas: uma de aço para os combates comuns, e outra de prata, utilizada especialmente contra monstros.

É difícil resumir a intrincada trama de The Witcher em poucas linhas, visto que a narrativa do game é profunda e cada escolha que você faz pode levar a história por caminhos diferentes. Basicamente, você é Geralt, o Witcher que já foi o braço direito do rei, mas inicia o game trancafiado em um calabouço. O personagem não sabe como foi parar ali, e no decorrer do game a história de Geralt vai se desenrolando juntamente com a trama do game, que é bem pesada.



Logo no começo, pela linguagem forte utilizada pelos personagens, já fica evidente que este é um jogo para adultos. A história apresenta temas como estupro, prostituição, assassinato e traição. É imprescindível entender bem inglês para aproveitar plenamente o game, já que a trama e a capacidade do jogador mudar o rumo dela baseado em suas decisões são os principais atrativos do jogo. The Witcher 2 conta com 16 finais diferentes, o que sem dúvida acrescenta um enorme fator replay ao game.

Não é só a história de The Witcher 2 que é complicada. O jogo em si apresenta um nível de dificuldade alto, o que leva o jogador a morrer bastante logo nas primeiras horas. Isso é meio frustrante, mas os que conseguirem ultrapassar esta barreira inicial serão recompensados por uma grande aventura repleta de monstros gigantes, mulheres sensuais e momentos épicos.

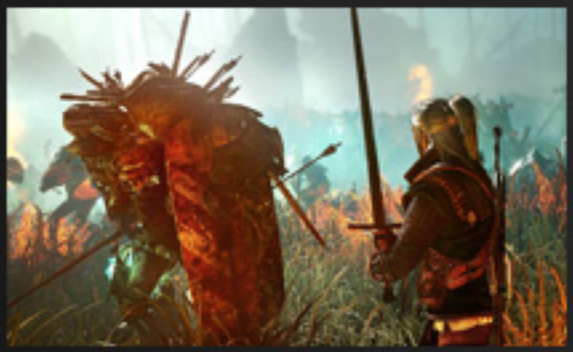
É muito fácil ficar perdido neste jogo, pois ele te apresenta um amplo mapa, onde, em teoria, pode-se ir para qualquer lugar. A produtora CD Projekt fez um RPG para adultos, e sabe disso. Em nenhum momento o jogo segura sua mão para te guiar pelas partes mais difíceis. Embora isso contribua bastante com a dificuldade, é legal ver um game que não desmerece a inteligência e o senso crítico do jogador, e uma empresa que ainda invista em um público tão seleto.

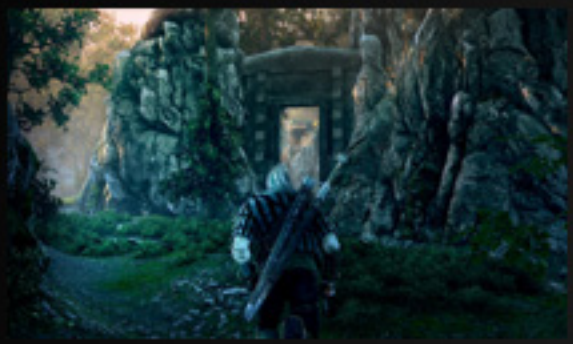
No aspecto visual, The Witcher 2 faz bonito. Ele está longe de apresentar os melhores gráficos do ano, mas seu universo repleto de monstros e paisagens surrealistas consegue impressionar. Os efeitos de luz também são muito bem feitos, e os personagens são bem construídos e detalhados, embora algumas animações deixem a desejar de vez em quando.

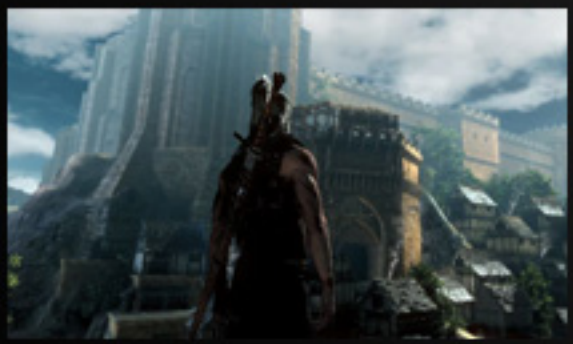
O som do game se destaca com boas composições e uma dublagem carregada e cheia de palavrões, que na maioria dos momentos cumpre bem seu papel. A maior escorregada o game sem dúvida é em sua jogabilidade. O combate rola em tempo real, mas não se deixe enganar pelo gênero RPG do jogo: The Witcher 2 é essencialmente um button smasher.

Apesar das habilidades e ataques serem medidos por stats como em um RPG tradicional, o combate é focado na ação em tempo real, e poderia ter sido melhor executado. Os movimentos não trazem a mesma fluidez de outros bons jogos do gênero, deixando aos apreciadores de bons combates aquela sensação de que falta alguma coisa, mesmo nas batalhas mais intensas.

Nos combates o jogador pode se valer de ataques físicos, magias, e um profundo sistema de poções que causam alterações de status. A evolução do personagem é feita em uma extensa árvore de habilidades, que pode ser preenchida de diversas maneiras, de acordo com as preferências de combate do jogador. Com o tempo, você poderá moldar seu personagem de acordo com seu estilo de jogo, o que faz de The Witcher 2 um jogo único para cada um que experimentá-lo.







No nível normal o jogo já é extremamente difícil, mas a CD Projekt criou algo ainda mais hardcore, o modo insane. Neste nível de dificuldade, não há continue: morreu, perdeu, terá de começar tudo de novo, pois o save game não pode ser utilizado. Se você zerar The Witcher 2 neste modo, parabéns! Você é um semideus dos games. Envie sua foto para a gente que nós vamos publicar na revista!

Se você ainda está se perguntando se deve ou não comprar The Witcher 2, a resposta é sim! Os pontos positivos superam os poucos pontos negativos do game, tornando-o um RPG de altíssima qualidade. Com uma história bem desenvolvida, dificuldade alta e considerável fator replay, The Witcher 2 é forte candidato a melhor RPG do ano.

Avaliação

Visual	★★★★½
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★½
Áudio	★★★★½

+ Fator replay
+ História adulta
+ Evolução personalizada
− Combate repetitivo

Nota Final: 87

COMPRAMO$ GAME$ LIADO

Na apresentação deste anúncio em nossas lojas físicas - na compra de produtos - participe do sorteio de um boné do Call of Duty!

Imprimir anúncio **Conheça as lojas**

*Avaliação somente no local. Exceto alguns produtos. ** Sorteio dia 30/06

Revista ARKADE

Nome: _____

Email: _____

Sorteio de um boné do Call of Duty!

BRINK

Brink esbanja estilo, mas a falta de atenção em certos pontos torna apenas bom um game que tinha potencial para ser excelente

PC, X360, PS3 | FPS | 16 jogadores | Produtora: Splash Damage | Publisher: Bethesda

Brink é um FPS que conseguiu criar muito hype com sua enorme campanha de marketing, que nos bombardeou com dezenas de trailers empolgantes e belas imagens nos últimos meses. O game tinha potencial, pois aliava um visual único a uma mecânica de jogo inspirada pelo parkour e uma história de anarquia e revolucão regada a muito tiroteio e competitividade.

Infelizmente, boa parte deste potencial foi desperdiçada e Brink, o game que prometia ser um dos grandes lançamentos deste ano, é apenas um FPS razoável, que inova em algumas coisas, mas escorrega em aspectos fundamentais, que acabam comprometendo o resultado final do game.

A história de Brink prometia ser bastante densa, mas é rasa feito uma colher de chá, e acompanha uma cidade flutuante chamada The Ark, que é divivida entre duas facções: os guardiões e os rebeldes. Porém, o desenvolvimento da trama é mínimo, e tudo o que acontece parece uma mera desculpa para te fazer cumprir os objetivos que o game propõe.

Já de início você escolhe um lado e pode customizar seu personagem em um sistema repleto de opções. O design do jogo é algo digno de nota, pois há centenas de roupas, máscaras, cabelos, tatuagens, e mais um monte de itens que você pode colocar no seu personagem, para deixá-lo "a sua cara".

Você pode escolher diferentes tamanhos de personagem, e isso vai influenciar na jogabilidade, tal como na velocidade, força e resistência. Armas maiores e pesadas só podem ser carregadas por caras grandes, mas os baixinhos e magrelos são mais ágeis na hora de se virar utilizando as habilidades de parkour.

Brink apresenta quatro classes de personagens, cada um com uma habilidade específica, mais ou menos como em Team Fortress. *Medics* curam aliados, *engineers* consertam coisas e desarmam bombas, *soldiers* explodem portas e os *operatives* invadem sistemas para completar missões. Como o foco do jogo - mesmo no modo single player - é o trabalho em equipe, balancear seu time é essencial para cumprir os diversos objetivos simultâneos que o jogo propõe.

O sistema de upgrades do game funciona da mesma maneira que um RPG: você adquire pontos de experiência e pode trocá-los por novas habilidades. Existem 50 tipos diferentes de habilidades destraváveis, mas apenas um terço delas são específicas para cada classe, as demais são genéricas, e podem ser utilizadas por qualquer tipo de personagem.

A inteligência artificial do game deixa muito a desejar. Cumprir todas as missões jogando sozinho será uma tarefa árdua, pois sua equipe cons-

tantemente ficará perdida, correndo em círculos, ou simplesmente olhando para o local onde uma ação deveria ser realizada. Verdade seja dita, a IA de Brink é realmente ruim, e torna as partidas offline extremamente frustrantes.

Felizmente, um FPS não se faz só de partidas offline, portanto ao ingressar no modo multiplayer, as coisas melhoram bastante. Neste caso, a premissa do game até fica interessante, pois é possível fugir do esquema típico "mata-mata" e encarar o modo campanha online, onde os jogadores se dividem entre rebeldes e guardiões. Cada time deve cumprir objetivos específicos e, logicamente, atrapalhar a vida do grupo adversário.

A jogabilidade de Brink é sólida e bem funcional. O sistema de parkour flui de maneira bem dinâmica, apesar de não ter toda variedade de movimentos vistos nos trailers do jogo. Este sistema lembra um pouco o esquema de jogo de Mirror's Edge. Porém ao contrário deste, onde você quase nunca disparava uma arma, em Brink você vai ter que atirar, e muito, para ajudar seu time a cumprir as missões. A variedade de armas - todas customizáveis - garante uma boa diversão para os fãs de um bom tiroteio.

O problema é que alguns cenários foram mal planejados, e não aproveitam o potencial que uma jogabilidade baseada em parkour oferece. Mirror's Edge era cheio de corrimãos, pranchas e hastes que estimulavam o jogador a ousar e explorar novas possibilidades. Em Brink os mapas são repletos de corredores estreitos e "gargalos" que não te deixam nenhuma opção acrobática para passar, restando apenas a boa e velha caminhada a pé, sem muita novidade.

A escassez de mapas, aliada à pouca criatividade das missões, deixa o jogo um tanto repetitivo. O game conta com apenas 8 mapas, e mesmo o modo competitivo online não apresenta grande variedade. Mesmo que você busque uma maneira super legal de chegar até seu objetivo, saltitanto e pulando

muros, o objetivo em si sempre será mais do mesmo, variando entre explodir coisas, hackear sistemas ou proteger instalações.

A parte gráfica de Brink consegue ser boa e ruim ao mesmo tempo. Boa porque o visual do game esbanja estilo, usando uma paleta de cores muito bem escolhida e exibindo designs caprichados para personagens, armas e acessórios. Porém, algumas texturas são bem feias quando vistas de perto, e as quedas de framerate são notáveis até mesmo na versão para PC. Isso é um detalhe que pode não incomodar muita gente, mas após termos jogado Crysis 2, ficamos bem mais exigentes neste quesito.

Em resumo, Brink é um jogo que tinha potencial, mas não conseguiu sustentar o hype, e acabou se mostrando apenas um game bom, e todos sabemos que de FPS bons o mercado (e também o inferno!) está cheio. Os detalhes que mais incomodam - poucos mapas, texturas pobres e inteligência artificial fraca - dão a impressão de que o game foi finalizado às pressas, o que não deve ser verdade, visto que seu lançamento foi adiado mais de uma vez.

Os fãs de FPS certamente vão encontrar alguma diversão nas partidas online, e o sistema de customização de personagens é bem abrangente, mas, no conjunto da obra, Brink realmente deixa a desejar.

Avaliação

Visual	★★★★☆
Gameplay	★★★½☆
Diversão	★★★☆☆
Áudio	★★★½☆

+ Estilo visual único
+ Customização extensa
− Inteligência artificial ruim
− Mapas mal planejados

Nota Final: 70

BGS

BRASIL GAME SHOW

Quem adora games e tecnologia não pode perder a maior Feira de jogos eletrônicos da América Latina. Todas as novidades das melhores empresas de games reunidas em um só lugar: Brasil Game Show 2011. De **5 a 9 de outubro** no Centro de Convenções SulAmérica, Rio de Janeiro.

www.brasilgameshow.com.br

Outubro

Conferência	Feira
de 5 a 7	de 7 a 9

Centro de Convenções SulAmérica - RJ

Patrocínio:

Parceiros:

DIRT 3

Codemasters capricha e entrega um game tão bom quanto seu antecessor, com direito a novidades no visual e nos modos de jogo

PC, X360, PS3 | Corrida | 8 jogadores | Produtora: Codemasters | Publisher: Codemasters

A série Dirt é unanimidade na preferência dos gamers quando o assunto é corrida offroad. E a franquia definitivamente merece este sucesso, pois mescla como poucas o realismo dos simuladores de corrida como Gran Turismo com a diversão dos games estilo arcade como Sega Rally.

Dirt 3 mantém o alto nível da franquia, chega fazendo bonito no PC, Playstation 3 e Xbox 360 e fortalece a marca da Codemasters como uma das melhores produtoras de games de corrida atualmente no mercado, que além de Dirt, conta ainda com Formula 1, Toca Race Driver e o clássico Micro Machines.

A Codemasters está sempre otimizando sua engine exclusiva EGO, a verdadeira responsável por transformar seus jogos de corrida em títulos memoráveis. A física da EGO é excelente, os gráficos que ela consegue gerar também, e tudo isso, aliado ao capricho da empresa, conseguem tornar Dirt 3 um título indispensável na coleção de qualquer gamer que curte uma boa dose de velocidade e adrenalina.

Já que entramos no assunto, vamos falar dos gráficos. Dirt 3 apresenta um visual impressionante, com uma paleta de cores bastante ampla. A qualidade gráfica do game se destaca ainda mais por apresentar um visual

bem diferente do recente Need For Speed Shift 2: Unleashed - por exemplo, que possui gráficos de cair o queixo, mas acontece em um cenário mais urbano.

Dirt 3 nos coloca em pistas offroad, desertos e morros lamacentos, onde podemos até esquecer da corrida, dada a beleza das paisagens do game, que podem ser vistas tanto nos tons alaranjados de um fim de tarde quanto na escuridão de uma nevasca. Correr em lugares reais como Monaco ou Quênia contribui bastante com a experiência de jogo.

O visual dos carros está caprichado: o game conta com mais de 50 veículos licenciados, e todos eles possuem um alto nível de detalhes, com um sistema de dano muito convincente. As texturas são ótimas, e ao final de uma corrida você verá seu carro sujo de terra e lama, um detalhe que enriquece muito o visual do game.

Além disso, o estilo dos menus do jogo merece destaque: fugindo dos padrões, a Codemasters optou por um visual todo triangular (imagem ao lado), e isso dá uma cara bem original para os menus e telas de opções.

O som é um departamento que tem altos e baixos: se por um lado o ronco dos motores e o som das batidas e são espetaculares, por outro as dublagens são fracas e não se encaixam com a emoção das corridas.

A jogabilidade do game segue o mesmo estilo testado e aprovado de Dirt 2. A física do jogo é ótima, e o tipo de terreno e de carro influenciam diretamente na jogabilidade. Você pode até mesmo perder um pneu durante a corrida, o que te obriga a continuar a pista com muito cuidado, pois qualquer deslize pode botar tudo a perder.

Felizmente, este tipo de acidente não vai acontecer só com você, pois a inteligência artifical do jogo é boa, e ao mesmo tempo consegue ser bem plausível. Você nunca terá aquela impressão de que são "todos contra um", pois os pilotos controlados pela IA brigarão entre si, e não serão poucas as vezes em que você verá um adversário errando uma curva ou capotando na sua frente.

CLIQUE PARA ASSISTIR AO TRAILER

HELMET
OGIO

Se você acabar se perdendo em uma curva, não se desespere: Dirt 3 traz a famosa ferramenta de flashback, que permite que você refaça os últimos instantes antes de uma batida. Esta habilidade vai salvar seu pescoço várias vezes, porém não é recomendável abusar deste recurso, pois usá-lo significa ganhar menos pontos de experiência ao final da prova, e estes pontos são indispensáveis para destravar novos carros e pistas.

A IA do game oferece uma boa disputa, pois te força a pisar fundo, ao mesmo tempo que te mostra a importância de uma corrida de recuperação. Não é difícil chegar em primeiro, mas manter esta posição exigirá muita habilidade no volante.

Outro modo de jogo muito desafiador e divertido é o Gymkhana. Quem jogou o primeiro game da série Driver e sofreu para passar a pseudo-fase tutorial da garagem, vai se sentir em casa neste modo. O modo gymkhana é quase a mesma coisa, e te propõe uma série de desafios que devem ser superados de maneiras bem específicas.

Fazer ziguezague entre cones, realizar um salto meticulosamente calculado para aterrisar no lugar certo, ou fazer sucessivos "donuts" (voltas completas ao redor de obstáculos durante o drift) são alguns exemplos de modalidades deste modo de jogo. Além do bom desafio, os desafios do gymkhana deixarão você muito familiarizado com os pormenores da mecânica do jogo, o que garantirá mais segurança e desenvoltura ao volante na hora de realizar manobras durante um campeonato ou uma disputa multiplayer.

O modo multiplayer de Dirt 3 é interessante. Os modos típicos de um game de corrida não poderiam faltar, mas é legal perceber que o game pega emprestado alguns modos de jogo comuns aos FPS, como o capture the flag, por exemplo, o que rende alguns rachas bem empolgantes com seus amigos.

Os mais competitivos poderão até mesmo encarar o modo gymkhana online, desafiando "os fantasmas" dos melhores pilotos para bater o recorde dos eventos e ir para o topo da leaderboard. A possibilidade de linkar as manobras - como num game de skate - oferece um multiplicador de pontos, e mantê-lo girando na tela é a chave do sucesso neste tipo de competição.

Em resumo, Dirt 3 certamente consegue agradar diversos tipos de jogadores: é divertido como um game arcade, imersivo como um simulador, e apresenta uma jogabilidade sólida e funcional. Os variados modos de jogo garantem um desafio viciante para os aficionados por velocidade. Se Dirt 3 não é o melhor jogo de corrida do ano, sem dúvidas é o mais divertido!

Avaliação

Visual	★★★★½
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★★½
Áudio	★★★★☆

+ Cenários incríveis
+ Vários modos de jogo
+ Realista na medida certa
− Dublagem fraca e repetitiva

Nota Final: 90

A ARKADE ESTÁ FAZENDO

2 ANOS

E PARA COMEMORAR ESTAMOS
PREPARANDO UMA EDIÇÃO ESPECIAL

CONFIRA DIA 20/06

WWW.ARKADE.COM.BR

OS ASSINANTES RECEBERÃO A EDIÇÃO POR EMAIL

INFAMOUS 2

Com fogo, gelo e monstros gigantes, o novo InFamous escorrega um pouco no desenvolvimento da trama, mas diverte bastante

PS3 | Ação | 1 jogador | Produtora: Sucker Punch | Publisher: Sony

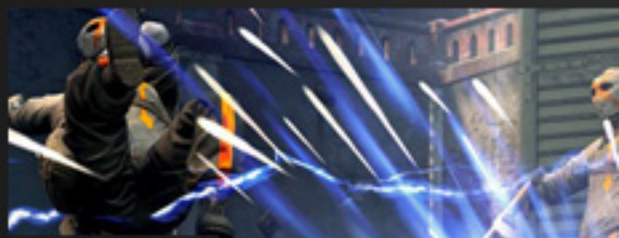
O primeiro InFamous, lançado em meados de 2009, foi bem avaliado pela crítica (média 8,6 no Game Rankings) e muito bem recebido pelo público. Afinal, controlar um cara super-poderoso em um game muito bem executado de ação e aventura no melhor estilo sandbox é sempre satisfatório, certo?

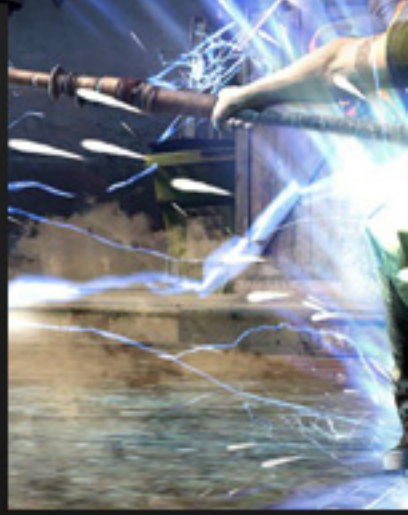
Dois anos depois, a Sucker Punch entrega InFamous 2, e os fãs podem ficar tranquilos, pois o game consegue manter tudo o que era bom em seu antecessor, e de quebra ainda traz boas inovações para a série, embora escorregue em alguns pontos fundamentais.

Quem não jogou o primeiro game, atenção para os spoilers, pois inFamous 2 é a continuação direta da trama, e já de início coloca Cole, o protagonista, contra "a Besta", uma entidade maligna que ele estava predestinado a enfrentar, e que derrota-o bem facilmente. A luta contra um monstro gigante já nos primeiros minutos de jogo é bem empolgante - nos moldes da série God of War - e serve para mostrar ao jogador o quanto Cole ainda é fraco, e tem muito o que aprender. Em busca de maneiras para se fortalecer, ele deixa Empire City e viaja para New Marais, a enorme cidade onde o novo game se desenrola.

Se é poder que ele quer, é poder o que ele vai encontrar por lá. No primeiro game, o único dom de Cole era o controle da eletricidade, mas desta vez ele poderá controlar também o fogo e o gelo, o que desencadeia uma grande variedade de novos golpes e habilidades. Outra boa novidade é a amp, a arma do protagonista, que é uma espécie de bastão eletrificado que torna os combates corpo-a-corpo - bastante criticados no game anterior - bem mais dinâmicos e divertidos.

Quem jogou o primeiro InFamous não terá problemas em se virar no novo game, visto que Cole já começa o jogo com boa parte de suas habilidades elétricas aprendidas. Conforme você for desbloqueando novos poderes, verá que eles são facilmente incorporados à jogabilidade, permitindo até mesmo a fusão de habilidades diferentes.





Cada tipo de poder vem acompanhado de um karma, que pode ser bom ou mal, dependendo de suas escolhas. Desta vez os caminhos do bem ou do mal vêm acompanhado de duas garotas, Kuo e Nix. Elas agem como a consciência de Cole, instigando-o a seguir o caminho que julgam certo. Se descrita aqui a ideia já não funciona muito bem, na prática menos ainda, afinal, Cole já é bem grandinho para fazer suas próprias escolhas. Além de desnecessário, este recurso não é bem aproveitado, pois você pode simplesmente ignorar ambas e fazer as coisas do seu jeito. Logo, a única vantagem em dar ouvido às moças é angariar mais pontos de karma bom/mau para fazer upgrade em seus poderes de fogo e gelo.

A mecânica do game segue a mesma linha do título anterior, ou seja, você é livre para passear pela cidade e fazer o que bem entender, cumprindo missões e realizando side quests variadas. Esta liberdade toda é uma verdadeira faca de dois gumes para o game: não se pode negar que é bem legal ficar praticando parkour elétrico pela cidade, coletando sharps - orbes que lhe concedem XP e novos poderes - e buscando missões secundárias, mas isso faz com que a narrativa, a Besta, e toda a suposta grandiosidade do roteiro, acabem em segundo plano.

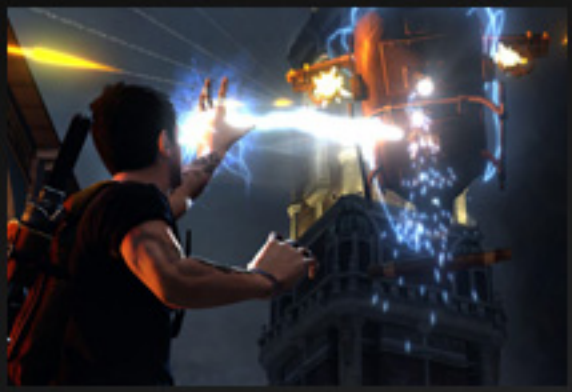
A campanha principal de InFamous 2 pode tomar mais de 15 horas da sua vida. Sempre há o que fazer em New Marais, e embora a maior parte das missões secundárias envolva pegar o bandido X, salvar a pessoa Y ou desarmar uma bomba qualquer, estes eventos aleatórios tomam muito tempo se você se deixar levar pelo heroísmo.

Vale ressaltar que a nova cidade - uma cópia digital de New Orleans - é enorme, e muito bem construída graficamente. Os pedestres NPCs reagirão à sua passagem de acordo com seus atos, e as ruas estão apinhadas de pessoas e carros indo e vindo. Os sons típicos de uma grande metrópole estão sempre presentes, tornando New Marais uma cidade bastante original. Há até uma região destruída e alagada que faz alusão à

tragédia que ocorreu na cidade verdadeira com a passagem do furacão Katrina, em 2005.

Conforme mais jogadores forem comprando o game, muita coisa nova deve aparecer para fazer na cidade, visto que o game apresenta um interessante sistema de criação de missões, chamado de User Generated Content (conteúdo gerado pelos usuários). Com ele, qualquer jogador que tenha uma cópia do jogo e uma conta na PSN poderá criar e compartilhar suas missões com o mundo ao melhor estilo Little Big Planet.

O diferencial é que estas missões não ficam em um canto separado no menu do game, mas podem ser integradas ao mapa da cidade, juntamente com as missões principais e secundárias oficiais do game. Com isso, ao cumprir a missão criada por outro jogador (que aparece com um ícone verde no mapa), você pode dar uma nota para ela, para que outros jogadores saibam se vale a pena jogá-la. Esta foi uma ótima sacada da Sucker Punch, e certamente vai deixar os aficcionados ocupados por muito tempo, além de aumentar bastante o fator replay do game.



Um problema que existia no primeiro game e infelizmente continua presente neste é a câmera. Especialmente nas batalhas, ela não decide para onde quer ir, e ao invés de se manter nas costas de Cole fica indo para lá e para cá, acompanhando cinematograficamente o movimento dos golpes executados. Como desta vez temos alguns monstros gigantes para derrubar, as coisas podem ficar meio caóticas de vez em quando.

Mesmo não sendo de nenhum herói licenciado dos quadrinhos, InFamous 2 é com certeza o melhor game de super-herói estilo sandbox do mercado. Embora crie toda uma história épica sem se preocupar muito com ela, o jogo ofererece um alto grau de diversão justamente pelo excesso de liberdade que concede ao jogador. Se você estava ansioso para voltar a ser "o cara", surfar pela rede elétrica e eletrocutar uns sujeitos malvados (ou uns inocentes) em uma cidade enorme e vibrante, InFamous 2 foi feito para você.

Avaliação

Visual	★★★★☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★½
Áudio	★★★★☆

+ Novos poderes
+ Chefes gigantes
+ Editor de missões
− Movimento da câmera

Nota Final: 83

RECEBA AS NOTÍCIAS DA
ARKADE TAMBÉM NO

facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

ARKADE

oi
apresenta
GMB
GAME MUSIC BRASIL
Rio de janeiro
OUTUBRO 2011
Se você é musico e nunca pensou em compor uma música para videogames, chegou a sua grande oportunidade
Estão ABERTAS as INSCRIÇÕES do PRIMEIRO FESTIVAL DE COMPOSIÇÃO - músicas e trilhas-sonoras - para JOGOS ELETRÔNICOS (videogames): o GAME MUSIC BRASIL !
Essa é a sua chance de compor uma música para um jogo eletrizante, concorrendo a vários prêmios. Inscreva-se já na categoria MELHOR COMPOSIÇÃO !
Para quem não compõe, não tem problema! Inscreva-se na categoria MELHOR BANDA e participe ! Você estará no maior festival de música para videogames do mundo!
Agora, se seu negócio não é a música, foi pensando em você, DESENVOLVEDOR DE GAMES, que criamos a categoria MELHOR GAME INDIE. Inscreva-se já!
Saiba mais em:
gamemusicbrasil.com.br
PATROCINIO
CO-PATROCINIO
APOIO
PROMOÇÃO
REALIZAÇÃO
ARKADE
Conexão Cultural

CLÁSSICOS

GHOSTS 'N GOBLINS

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

GHOSTS 'N GOBLINS

No ano de 1985, a Capcom lançou para os fliperamas Ghosts 'n Goblins, um dos games que é considerado por muitos um dos mais difíceis de todos os tempos, mas que nos brindou com Sir Arthur, o simpático cavaleiro de armadura.

Munido de uma armadura e de um estoque de lanças, Sir Arthur se embrenhava em selvas, pântanos e cemitérios combatendo infindáveis hordas de demônios, zumbis e tantas outras criaturas das trevas. Tudo para salvar a Princesa Prin Prin, que foi raptada pelo próprio demônio.

Arcade | Plataforma | 1985 | 1 jogador | Produtora: Capcom | Publisher: Capcom

Grande parte na dificuldade do game estava na fragilidade da armadura do herói: com apenas um acerto, toda a armadura de Sir Arthur se quebrava, obrigando-o a continuar seu avanço usando apenas uma ridícula cuequinha. Era até engraçado, mas só para quem assitia, pois quem jogava sabia que perambular de cuequinha pela fase era praticamente morte certa.

Seguindo um estilo típico dos platformers 2D de antigamente, o objetivo do game era basicamente correr para a direita, desviar de obstáculos e tentar chegar inteiro ao final, passando por alguns chefes apelões no decorrer da aventura.

O jogo era tão difícil que, ao vencer o último chefe, o jogador recebia uma mensagem dizendo que tudo aquilo era uma pegadinha, e deveria atravessar o jogo todo novamente - em um nível de dificuldade ainda maior - para só então enfrentar o verdadeiro chefão. Tenso!

Ghosts 'n Goblins recebeu algumas sequências e conversões para outras plataformas - a versão de Nintendinho fez muito sucesso - e seu protagonista, Sir Arthur, já fez algumas pontas em diversos games da Capcom, e está presente como personagem jogável até mesmo em Marvel Vs. Capcom 3.

Ghosts 'n Goblins definitivamente é um clássico que muita gente jogou, mas provavelmente poucos conseguiram chegar até o fim. Mesmo assim, o título ficou gravado na memória de todos nós, seja por seu protagonista carismático e sua cômica cuequinha, seja por sua dificuldade pra lá de insana.

X-MEN
CHILDREN OF THE ATOM

Todo mundo que se diverte jogando Marvel Vs. Capcom 3 tem obrigação de conhecer X-Men: Children of the Atom. O game foi a primeira aventura da Capcom no universo Marvel, e introduziu diversos elementos que posteriormente se tornariam famosos nos crossovers entre personagens de ambas as empresas.

Lançado em 1994 para os fliperamas, o game apresentava um total de 10 personagens, todos tirados diretamente do universo dos mutantes. é interessante lembrar que Akuma - lutador da franquia Street Fighter - é um personagem secreto no game, ou seja, ele foi o primeiro passo para a criação dos crossovers.

Arcade, Saturn, PSX | Luta | 1994 | 2 jogadores | Produtora: Capcom | Publisher: Capcom

Muitos personagens do game mantiveram boa parte de suas habilidades intactas com o passar do tempo, como é o caso do Wolverine, Ciclope, Magneto e Tempestade. Outros, como Psylocke e Colossus, acabaram se tornando meros coadjuvantes nos games seguintes.

Como todo bom game de luta de antigamente, este jogo não se preocupa muito com a história ou as motivações dos personagens. Cada personagem lutava em seu próprio cenário, e todas as fases eram coerentes com a ambientação das histórias em quadrinhos.

Os lutadores possuiam uma barra de especial - chamada X-Power - que poderia ser usada para utilizar ataques especiais e/ou combo breakers e outros tipos de habilidades. A jogabilidade seguia aquele estilo Street Fighter, com meias-luas para trás e para frente realizando ataques especiais e magias.

Um conceito que começou com este game e se tornou muito popular posteriormente foi o super jump. Diferente dos demais games de luta da época, em X-Men o jogador poderia realizar saltos enormes, que seriam muito úteis para execução de air combos, outra novidade que deu seus primeiros passos neste game.

A união entre os famosos personagens de X-Men com a ótima mecânica de jogo se Street Fighter fez tanto sucesso que acabou originando os crossovers já mencionados que todo mundo conhece. Mas, que todos saibam o verdadeiro clássico do gênero é X-Men: Children of the Atom.

INTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER
DELUXE

A Konami é uma das maiores referências quando o assunto é jogo de futebol. Embora seja responsável pela série de sucesso Pro Evolution Soccer, a trajetória da empresa no mundo do futebol vem de muito antes, com o saudoso International Superstar Soccer, jogo de futebol que revolucionou as partidas no Super Nintendo.

Mas foi com International Superstar Soccer Deluxe que a Konami se superou, pois o jogo mudou para sempre os rumos dos games de futebol que vieram dali em diante.

O visual do game já se destacava logo de cara: nunca se tinha visto nada igual, os jogadores tinham modelos realistas, se moviam com bastante fluidez e até demonstravam

Snes, Genesis | Esporte | 1995 | 4 jogadores | Produtora: Konami | Publisher: Konami

cansaço durante as partidas! O game ainda contava com oito estádios diferentes, cada um com um tipo de gramado diferente, e era possível até mesmo escolher as condições climáticas para a partida.

O áudio do game também se destacava: cada estádio possuía um som ambiente característico, e no campo brasileiro até alguns arranjos da música tema do Pelé na Copa de 58 podiam ser ouvidos. O chute na bola, o apito de juiz e até mesmo o latido de um cachorro eram bastante realistas, e aproveitavam ao máximo o potencial do Super Nintendo.

É claro que não bastavam gráficos realistas e áudio convincente se o gameplay do jogo não fosse bom. Mas isto não era problema, pois a jogabilidade era bastante dinâmica, e com alguma prática, qualquer um podia aplicar boas goleadas em pouco tempo.

O game também ficou famoso por apresentar alguns cheats muito divertidos. O mais memorável deles sem dúvida é o código que transformava os árbitros em cachorros, um segredo totalmente nonsense, mas que deixou saudade e rendeu algumas risadas.

International Superstar Soccer Deluxe ficou na memória de muitos jogadores saudosistas, pois ele foi o primeiro "grande jogo de futebol" para muita gente. A abertura do game apresentava a frase "we love soccer", e tal declaração definitivamente significava muita coisa para a Konami, pois o carinho com que ela produziu o game ficava evidente em cada detalhe deste clássico.

Zumbi de jardim

Anões de jardim são para os fracos! Jardim geek que se preza tem mais é que ter um cabuloso zumbi como peça decorativa! Com um desses saindo do gramado, seu jardim definitivamente vai ficar muito mais legal. Não recomendável para pessoas muito impressionáveis que chegam tarde em casa.

Preço: US$ 89.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Cadeira de vilão

Esta cadeira de vilão é digna do Dr. Evil e de tantos outros. Não basta ser malvado, é preciso manter a classe, e com esta cadeira você estará apto a se tornar um grande vilão. A *Villain Chair* é produzida em alumínio e revestida em couro. O problema é que para sentar-se nela além de vilão é preciso ser muito rico.

Preço: US$ 7.300
Onde encontrar: firebox.com

Bolsa Sonic

Um mimo para as garotas (ou as namoradas gamers) de plantão. Além de bonita, a bolsa do ouriço mais famoso do mundo comporta livros, notebook, e diversos outros acessórios e gadgets indispensáveis para o seu dia a dia.

Preço: US$ 16.95
Onde encontrar: gkworld.com

Lâmpada cogumelo

Mais uma boa sacada para o fãs de Mario, a lâmpada em forma de cogumelo é acionada com um simples toque. Pode ser usada via USB ou usando as boas e velhas pilhas. Ilumine seu quarto sem deixar o geek style de lado.

Preço: US$ 9.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Tábua de corte Space Invaders

Não tem como não caprichar na comida com esta emblemática tábua de corte que homenageia Space Invaders, um clássico atemporal que é querido por todo gamer que se preza. Para quem queria um empurrãozinho para começar a cozinhar, ela é perfeita!

Preço: US$ 129.99
Onde encontrar: giftsforageek.com

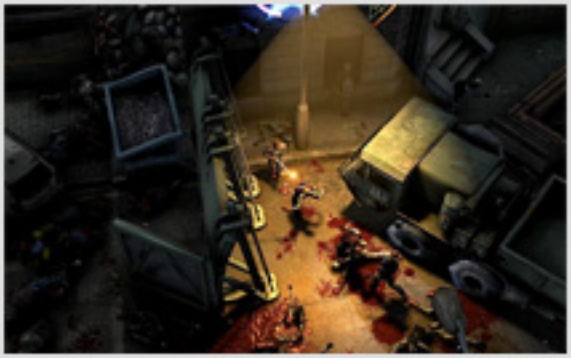
Dungeons & Dragons: Daggerdale

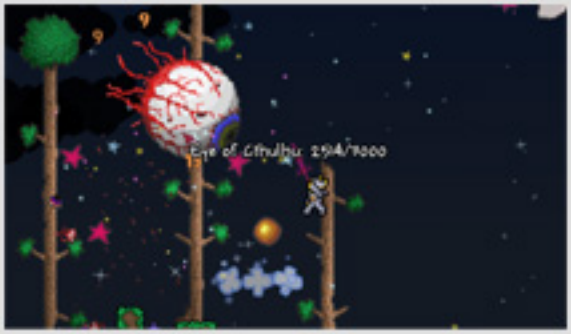
PSN, Live e Steam - 10 dólares

Após quase 6 anos sumida, uma das maiores franquias dos RPGs volta ao mundo dos videogames em um RPG de ação produzido pela Bedlam Games. O game apresenta um estilo parecido com Forgotten Realms, e os jogadores poderão encarar as dungeons tanto sozinhos quanto acompanhados por outros jogadores. Quatro classes de personagens serão selecionáveis: clerics, rogues, wizards e fighters, cada um com habilidades específicas que podem ser melhoradas. Salve este mundo fantástico do tirano Rezlus no retorno deste clássico, que promete muitas horas de diversão, com uma alta dose de desafio para os mais experientes no gênero.

Dead Nation
PSN - 15 dólares

Após muito tempo sem a PSN, os proprietários de um PS3 foram recebidos com alguns "brindes" pela Sony: games que podem ser baixados de graça (por tempo limitado). Um dos destaques entre os games oferecidos é Dead Nation, um game de tiro cujo objetivo é muito simples: sobreviver. Mas isso não será fácil, pois você terá que matar milhares de zumbis que chegam de todos os cantos. Com um analógico você caminha, com o outro você atira. O visual do jogo é tão bacana que é difícil acreditar que Dead Nation não foi lançado em disco. Uma boa pedida para quem curte um bom shooter de ação e adora explodir cabeças de zumbis.





Terraria
Steam - 10 dólares

Terraria é um game indie, produzido por um pequeno estúdio chamado Re-Logic. Isso não impediu o game de ser um sucesso, pois logo no final de semana de seu lançamento Terraria foi baixado por mais de 50 mil pessoas! O game é uma espécie de Minecraft 2D, e permite que você realize escavações, construa coisas e evolua seu personagem, enquanto participa de explorações multiplayer em mapas que são gerados aleatoriamente a cada nova partida. Altamente viciante, o baixo preço faz de Terraria um game praticamente indispensável para quem tem Steam.

AFINAL, QUEM GANHOU A E3 DESTE ANO?

Se você achou que encontraria a resposta para esta pergunta aqui, lamento desapontá-lo. Esta é uma pergunta capciosa, repetida por centenas de sites e blogs ao redor do mundo, sempre que uma edição da E3 chega ao fim.

Mas será que a E3 foi planejada para ter um "campeão"? Discutir videogame ultimamente tem sido quase como discutir política ou religião: muitos abraçam uma marca com a mesma paixão com que abraçam um partido ou uma crença; e toda e qualquer outra marca não presta. Estes são os famosos fanboys.

Vivemos em um país onde os altos impostos geralmente obrigam o jogador a escolher apenas um console, mas será que por isso temos que odiar a concorrência? Se pudéssemos ter um de cada na estante, será que pensaríamos da mesma forma?

É legal fazer um debate racional sobre qual empresa apresentou os melhores games, ou o melhor console. Mas não é preciso muita pesquisa para ver que rola muito bate-boca inútil nos fóruns. Fanboys discutem acaloradamente - como se

ganhassem alguma coisa com isso - quando na verdade só quem ganha são os sites, que bombam de comentários da noite para o dia.

Então, independente de qual console você tem, não alimente este tipo de discussão desnecessária. Videogame foi feito para divertir, não para estressar. Pense que no final das contas, quem ganha com a E3 somos nós, gamers, pois a disputa de mercado que acontece entre as empresas contribui com o aumento da qualidade dos games e consoles que a gente compra, não importando a empresa que os fabrica.

-Rodrigo Pscheidt

Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DUKE NUKEM FOREVER

ALICE: MADNESS RETURNS

F.E.A.R. 3

SHADOWS OF THE DAMNED

DUNGEON SIEGE 3

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

Sob Controllers

GAMES GERAL

VERSUS

Gamers Live
KEEP GAMING

XboxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

OPS!FORUM .COM.BR

Pixel3
EDITORA DIGITAL

Blog
#Programadoresdejogos

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura